

ATENÇÃO

Por favor, leia o aviso abaixo antes usar seu video game ou antes de permitir que seus filhos comecem a jogar.

Existe um tipo raro de epilepsia, denominado fotossensível, que pode ser estimulado por variações luminosas intermitentes, alteração de luz de tela de televisão, computador, luz estroboscópica ou raios de sol passando através de folhas e galhos de árvores. A epilepsia é uma doença que pode ou não estar manifestada. Por isso, para minimizar qualquer risco, pedimos que tome as precauções abaixo:

Antes de Usar:

- Se você ou alguém de sua família já teve algum tipo de epilepsia ou perda de sentidos quando exposto a variações luminosas, consulte seu médico antes de jogar.
- Sente-se no mínimo a 2.5 m da tela de televisão.
- Se você estiver cansado ou tiver dormido pouco, descanse e só volte a jogar quando estiver completamente recuperado.
- Tenha certeza de que o quarto em que você está jogando é bem iluminado.

Durante o Jogo:

- Descanse pelo menos 10 minutos por hora quando você estiver jogando video game.
- Os pais devem supervisionar os filhos no uso do video game. Se você ou seus filhos sentirem alguns sintomas como vertigem, visão alterada, contrações nos músculos ou olhos, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento involuntário ou convulsões, pare de jogar imediatamente e consulte seu médico.

Master System®

MASTERS
OF

COMBAT



MANUAL DE INSTRUÇÕES

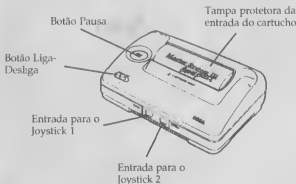
SEGA

TECTOY

COMO COLOCAR O CARTUCHO NO MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado.
2. Conecte o Joystick 1. Para um jogo com dois jogadores, conecte também o Joystick 2.
3. Coloque o cartucho MASTERS OF COMBAT no console, conforme explica o manual do MASTER SYSTEM.
4. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, ligue-o novamente.
5. MASTERS OF COMBAT é para 1 ou 2 jogadores.

IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MASTER SYSTEM estiver ligado!



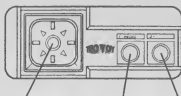
Vá Pegá-los, Campeão!

Num futuro não muito distante, um OVNI aterrissa nos arredores de uma cidadezinha do interior de New Jersey. O prefeito convoca os militares e a polícia para investigar, mas eles não encontram nenhuma pista do piloto. O próprio prefeito vai ao local ver as ruínas. Tudo parece muito seguro, mas quando retorna ao escritório, ele parece mudado...

Um ano mais tarde, o prefeito faz uma entrevista coletiva e anuncia que fará uma competição para achar o melhor lutador do mundo. O prefeito disse que o vencedor receberá um prêmio muito especial, alguma coisa espetacular.

A competição chegou ao estágio final e restaram somente quatro lutadores. Cada um tem o seu próprio método de ataque e todos têm a chance de se tornar campeão do mundo. Mas que tipo de prêmio o prefeito tem guardado para o vencedor do combate?

Assuma o Controle!



Botão Direcional
(Botão D)

Botão 1

Botão 2

Botão D

- Move o cursor na tela de seleção
- Move o seu lutador

Botão 1

- Faz seleções nas telas de seleção
- Faz o seu lutador dar socos

Botão 2

- Faz o seu lutador saltar

Para detalhes das técnicas especiais de luta de cada jogador, ver páginas 5 a 15.

INICIANDO O JOGO

Após ligar o seu Master System, aparecerá o logotipo da Sega, seguido da tela com o título Masters of Combat. Pressione o Botão 1 para ver as opções de jogo.

Início do Jogo (GAME START): Pressione o Botão D até que apareça um cursor circular próximo a essa opção e pressione o Botão 1 para selecioná-la. Seguem-se as telas com a história.

Você escolhe o seu lutador na Tela de Seleção de Jogadores movendo o cursor 1P com o Botão D até que esteja sob o lutador que você quer usar. Pressione o Botão 1 para ver o mapa que mostra a localização da batalha e seu primeiro oponente.

Jogo para dois jogadores (VS GAME): Dispute com um colega seu nessa luta para dois jogadores. A seleção do jogador é a mesma que para um jogador. O jogador 2 seleciona o segundo lutador com o Joystick 2. Você pode até selecionar dois jogadores do mesmo tipo!

OPÇÕES: Na Tela de Opções, pressione o Botão D para cima ou para baixo e faça uma opção. Escolha o nível de dificuldade do jogo entre fácil (**EASY**), médio (**NORMAL**) e difícil (**HARD**) (pressione o Botão D para a esquerda ou para a direita até que apareça a sua escolha). As opções de som (**SOUND**) permitem escutar qualquer uma das músicas e efeitos sonoros usados no jogo. Pressione o Botão D para a esquerda ou para a direita para circular pelas opções de som e pressione o Botão 1 para ouvir o som. Quando estiver satisfeito, selecione saída (**EXIT**) para voltar à Tela de Título.

ACABE COM SEUS Oponentes!

Quando você tiver domínio sobre os movimentos de cada personagem, poderá chamar a si mesmo de mestre do combate - mas não antes disso! Você precisa ter o controle de tudo! Aprenda cada movimento e pratique o mais que puder - seus oponentes estão entre os lutadores mais violentos de todo o mundo.

HAYATE

Esse ninja é muito hábil em técnicas de combate asiáticas corpo a corpo, mas também traz para a luta suas estrelas de arremesso e sua espada Katana. Ele pode ser o menor dos lutadores, mas suas habilidades são de alto nível.

Shuriken (estrela de arremesso)

As estrelas de arremesso, afiadas como lâminas, penetram em qualquer coisa - e em qualquer um!



Shuriken Duplo

Causa mais danos a seus inimigos!



Cotovelo Sônico

Esse golpe de cotovelo vai deixá-los atordoados no chão!



Soco Instantâneo

Avance contra o seu oponente e dê-lhe um soco atordoante!



Chute Instantâneo

Avance em direção ao outro lutador e aplique um chute na cabeça ou no peito!



GONZALES

Originário da América Central, esse arruaceiro dos bicos tem socos com a força de um 747 e chutes que fazem a maior parte dos oponentes atravessar a parede de tijolos mais próxima. Gonzales é o maior dos competidores e não se move tão rapidamente quanto os outros. Na maioria das vezes, ele espera que se aproximem dele. O resto está escrito nos obituários do jornal.

Choque de Fogo

Esse ataque realmente queima os inimigos de Gonzales.



Soco Instantâneo

Um soco violento, que vai colocá-los literalmente fora de ação.



Golpe Foguete

Dê um desses no adversário e ponha-o em órbita.



HOMEM ELÉTRICO

A principal arma desse lutador é sua roupa de placas de metal eletricamente carregadas. Ele pode desviar a força para suas luvas, colocando muita força em cada soco. Ele também pode soltar descargas a longa distância, que podem ser um verdadeiro choque para seus oponentes.

Onda Atordoante

Dá uma descarga de energia em seu oponente.



Onda Terrena

É como a Onda Atordoante, mas movimenta-se pelo chão.



Chute na cabeça

Um chute giratório que acerta a cabeça do adversário como um bate-estacas.



WINGBERGER

Esse cyborg teve muitas partes do corpo substituídas por uma moderna aparelhagem de combate e é capaz de ataques de longo alcance que incluem um devastador disparo de bazuca!

Mega Ataque

Wingberger gira e dá golpes no ar, derrubando o inimigo com a força do giro.



Diving Crush

Ataque de longo alcance com uma batida de um braço.



Além do soco (Botão 1) e salto (Botão 2), existem alguns outros movimentos e técnicas de ataque sobre as quais você deve saber.

Avançar: Pressione o Botão D na direção de seu oponente e mantenha pressionado, enquanto pressiona o Botão 1 para correr em direção ao outro sujeito. (E, se você escolheu Hayate, dê um poderoso soco ou chute depois de avançar!)

Derrubar: Mova-se até perto de seu oponente, pressione o Botão 1 e pressione o Botão D para a direita ou para a esquerda. Seu personagem derrubará seu oponente usando uma técnica especial de golpes corporais.

Último Ataque: Cada personagem tem um ataque especial que causa o dobro de danos em relação aos ataques comuns.



O Golpe Cortante da Katana de Hayate

Esse rápido ataque com a lâmina afiada da Katana causa grande dano ao seu oponente.

O Chute Bala de Canhão de Gonzales

Esse chute tornou Gonzales mundialmente famoso.

Descarga elétrica do Punho

Só funciona a curta distância. Homem Elétrico carrega suas luvas e dá uma martelada eletrificante em seu oponente.

A Mega Bazuca de Wingberger

Esse disparo é tão forte que deixará você e o seu oponente fora de ação!

Assalto de Bonificação (BONUS ROUND)

Se você passar pelos dois primeiros oponentes, entra no Bonus Round, onde você deve destruir uma enorme máquina que fica entre você e a próxima área. Você só receberá uma bonificação em pontos se a destruir totalmente antes do tempo acabar.

Fim de Jogo

1P Mode (Modalidade 1P)

Quando seu personagem foi derrotado em dois entre três assaltos ou se o seu personagem tem menos energia do que o seu oponente quando acaba o tempo, você perde o torneio e aparece a Tela de Continue. Você pode escolher entre continuar o jogo a partir daquele assalto ou desistir. Coloque o Botão D perto de sua escolha e pressione o Botão 1.

Se você decidir continuar a lutar, a tela seguinte será a de Escolha de Jogadores. Você pode continuar com o personagem que estava usando, ou experimentar algum outro. Tenha em mente, porém, que, se escolher um outro jogador, você começará desde o início do jogo. Se continuar com o mesmo jogador, começa o jogo de onde parou - incluindo todas as suas vitórias.

2P Mode (Modalidade 2P)

Quando cada personagem fôr derrotado em dois entre três assaltos, ou um personagem tiver menos energia do que seu oponente quando acabar o tempo, esse personagem perde o torneio. O vencedor do torneio (P1 ou P2) aparece na parte inferior da tela. Depois disso, aparece a Tela de Continue. Você pode escolher entre continuar o jogo a partir daquele assalto ou desistir. Coloque o cursor circular perto de sua escolha e pressione o Botão 1.

Nota: O Jogador 1 escolhe entre continuar ou terminar o jogo com o Joystick 1.

TEC TOY

CERTIFICADO DE GARANTIA

A **TEC TOY** garante este produto contra defeitos de fabricação pelo prazo de 90 (noventa) dias, contados a partir da data de sua compra.

Em caso de defeito, dirija-se a um posto de Assistência Técnica Autorizada da **TEC TOY** munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso indevido, tentativa de violação do cartucho e conserto por pessoa não autorizada.

A presente garantia também não cobre fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica Autorizada da **TEC TOY**.

TEC TOY

Nº CO 02126 2 4 5 6 4

PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS S.A.
Estrada Torquato Tapajós, 5408 - Bairro Flores
Manaus - AM - CEP 69048-660 - Indústria Brasileira
CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR
Av. Ermano Marchetti, 576 - São Paulo - SP
CEP 05038-000 - Tel.: (011) 831-2266

TEC TOY

PRODUCINDO—
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS.

[illegible]